



REGOLAMENTO FDTM

CAMPIONATO A SQUADRE

AGGIORNATO IN DATA 01.09.2023

In verde le modifiche approvate all'ultima assemblea

1.0	LIVELLO GIOCATORI FDTM
2.0	SQUADRE E GIOCATORI
3.0	FORMAZIONE SQUADRE
4.0	PROMOZIONE/RELEGAZIONE
5.0	TOP-SCORER
6.0	VINCITORI ALLE FINALI
7.0	CAMPIONATO PRIMAVERILE E AUTUNNALE
8.0	FINALI DI CAMPIONATO
9.0	DEFINIZIONI DI GARA
10.0	SISTEMA PUNTI
11.0	INIZIO MATCH, RITARDO E NUMERO DI GIOCATORI PRESENTI
12.0	CAPITANO
13.0	DATE DEGLI INCONTRI E RINVII
14.0	CONDIZIONI TECNICO SPORTIVE
15.0	RISULTATI
16.0	ISCRIZIONI E CAUZIONI
17.0	PREMI
18.0	RICORSI
19.0	COMMISSIONE DISCIPLINARE
20.0	INFRAZIONI AL REGOLAMENTO

1.0 LIVELLO GIOCATORI FDTM

- 1.1 Lega A 501 chiusura d.o. (2 dart)
- Lega B 501 chiusura m.o. (2 dart)
- Lega C 501 chiusura s.o. (2 dart) esordienti

2.0 SQUADRE E GIOCATORI

- 2.1 Le squadre sono composte da 4 giocatori con riserve a seconda delle categorie. Le riserve non sono indispensabili per iscrivere la squadra.
In una squadra si possono iscrivere massimo 7 giocatori per la lega A, rispettivamente 8 giocatori per la lega B e lega C.
Per partecipare alle finali il giocatore deve aver giocato almeno 8 LEG.
- 2.2 I giocatori devono essere tesserati per la FDTM, il tesseramento di nuovi giocatori è possibile fino al terz' ultimo match prima della finale. Negli ultimi 2 match del campionato prima della finale, non è quindi possibile iscrivere nuovi giocatori
Il giocatore è ammesso alla competizione solo se in possesso della tessera pagata e quindi valida dal 01 gennaio al 31 dicembre. Attenzione! se nel corso dell'aggiornamento delle classifiche si verifica che un giocatore non ha pagato la tessera, i punti di questo giocatore vengono azzerati automaticamente senza possibilità di appello.
- 2.3 Per ogni dubbio sulla validità delle tessere controllare sull'applicazione Enjore oppure contattare la FDTM al numero 077 416 25 47.
- 2.4 I giocatori possono giocare solo per la squadra nella quale sono stati iscritti per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare il foglio d'iscrizione della squadra.
Un'eccezione può essere concessa nel caso in cui il giocatore che vuole cambiare squadra non sia mai stato iscritto su un Foglio Gara.
- 2.5 Può essere ammesso al massimo un giocatore per squadra non domiciliato in Ticino o nel Moesano. Il giocatore sarà tesserato in funzione della Lega nella quale gioca nel suo paese / nel suo cantone. Se un giocatore è tesserato in più Federazioni, fa stato la Federazione con la categoria superiore.

3.0 FORMAZIONE SQUADRE

- 3.1 **SQUADRE DI LEGA A**
Sono formate da giocatori di qualsiasi categoria.
- 3.2 **SQUADRE DI LEGA B**
Sono formate da giocatori di lega B o lega C, con al massimo un giocatore di lega A.
- 3.3 **SQUADRE DI LEGA C**
Sono formate da giocatori di lega C o esordienti, con al massimo un giocatore di lega B.

4.0 PROMOZIONE / RELEGAZIONE

- 4.1 Le categorie dei giocatori vengono aggiornate dopo le finali di ogni campionato.
- 4.2 I criteri di promozione/relegazione riguardano solo i giocatori che hanno giocato un minimo di **20 SET**.
- 4.3 Nel calcolo vengono considerati unicamente i punti ottenuti nel singolo.

4.4 Promozione

Viene promosso di una categoria ogni giocatore che:

- I TOP scorer di ogni girone del campionato.
- Giocando nel campionato corrispondente alla propria categoria raggiunge o supera il **67%**
- Giocando nel campionato inferiore alla propria categoria raggiunge o supera l'**80%**
- Giocando in un campionato superiore alla propria categoria raggiunge o supera il **55%**

Viene promosso di 2 categorie ogni giocatore che:

- Giocando in una categoria superiore alla propria e raggiunge o supera il 67%

4.4 Retrocessione

Viene retrocesso di una categoria ogni giocatore che:

- Ottiene una media punti inferiore o uguale al **30%**

5.0 TOP SCORER

- 5.1 Il premio TOP SCORER viene assegnato al giocatore della relativa categoria o della categoria inferiore rispetto alla Lega in cui gioca.

6.0 VINCITORI ALLE FINALI

- 6.1 I giocatori che vincono il campionato non passano automaticamente alla categoria superiore se non per la propria percentuale, la squadra è comunque tenuta a partecipare nella nuova lega.
- 6.2 I giocatori delle squadre che vincono il campionato di Lega B e Lega C, possono iscriversi nel campionato successivo ancora nella loro lega solamente se si separano, con un massimo di due giocatori per squadra, altrimenti sono obbligati a giocare nella nuova lega.
In caso decidessero di separarsi, i primi 4 top scorer della squadra vincitrice di Lega B e Lega C dovranno dividersi in almeno due squadre (2 giocatori per squadra). Gli altri giocatori della squadra vincitrice potranno scegliere dove e con chi giocare.
- 6.3 Per quanto riguarda la Lega A: i primi 4 top scorer della squadra vincitrice di Lega A, dopo la vittoria del secondo campionato consecutivo, dovranno dividersi in almeno due squadre (2 giocatori per squadra). Gli altri giocatori della squadra vincitrice potranno scegliere dove e con chi giocare.
- 6.4 Finale Individuale: Chi vince la finale individuale di Lega A-B-C, riservata a tutti i tesserati, non passa di categoria, i giocatori devono iscriversi nella propria categoria anche se hanno giocato con la squadra in un'altra lega.

7.0 CAMPIONATO PRIMAVERILE E CAMPIONATO AUTUNNALE

- 7.1 Campionato autunnale da fine agosto a fine dicembre con finali a gennaio.
Campionato primaverile da marzo a giugno con finali a giugno.
- 7.2 Il calendario verrà inviato a tutti i capitani dopo il termine delle iscrizioni, i quali dovranno preoccuparsi di appenderlo al bar in modo che tutti possano verificare eventuali modifiche di data degli incontri durante il campionato. Se il capitano di una squadra sposta la data prevista da calendario e non verifica che in quella data c'è già un altro match in programma, egli è l'unico responsabile e la squadra può prendere il forfait.
- 7.3 Il sistema è a gironi che verranno composti a dipendenza del numero di squadre iscritte.
- 7.4 Ogni Bar può iscrivere quante squadre vuole.
- 7.5 Tutte le squadre fanno lo stesso numero di match. Se i capitani delle rispettive squadre si accordano di invertire l'incontro d'andata, automaticamente si inverte l'incontro di ritorno.
- 7.6 Le squadre fanno un girone di andata e uno di ritorno, con possibilità di turni supplementari se necessario.

8.0 FINALI DI CAMPIONATO

- 8.1 Vi partecipano le migliori 8 squadre di Lega A, B, C.
- 8.2 Tutte le squadre qualificate devono confermare la loro squadra alla finale, le squadre non confermate verranno rimpiazzate
- 8.3 Vengono formati due gironi da 4 squadre al sabato e un girone unico da 4 squadre per la domenica.
- 8.4 Alla fine del girone della domenica le prime due squadre si giocano il 1° e 2° posto e le altre il 3° e 4° posto.
- 8.5 In caso di parità alla fine della partita delle finali viene giocato un singolo al meglio delle 3 con un giocatore per squadra.
- 8.6 L'effettivo delle squadre dev'essere lo stesso delle eliminatorie
- 8.7 Nelle finali a squadre si usa ancora il foglio match con 4 singoli a testa.
- 8.8 Per la lega A e B si gioca BEST of 3, per la lega C BEST of 2.
- 8.9 Alla fine di ogni partita i risultati vanno inseriti in Enjore.
- 8.10 Formazione gironi in caso di 2 gironi in campionato:

GIRONE A	
1° posto	Girone 1
3° posto	Girone 1
2° posto	Girone 2
4° posto	Girone 2

GIRONE B	
1° posto	Girone 2
3° posto	Girone 2
2° posto	Girone 1
4° posto	Girone 1

8.11 Formazione gironi in caso di girone unico in campionato:

GIRONE A	
1° posto	Girone 1
3° posto	Girone 1
6° posto	Girone 1
8° posto	Girone 1

GIRONE B	
2° posto	Girone 1
4° posto	Girone 1
5° posto	Girone 1
7° posto	Girone 1

9.0 DEFINIZIONI DI GARA

- 9.1 MATCH: gioco di tutte le partite nel quale si incontrano 2 squadre.
Il match è composto da 16 partite singole (32 leg) e 4 partite di doppio (8 leg)
- 9.2 SET: l'incontro di due giocatori nel corso di un match.
- Best of 2 : il set è composto da 2 leg
 - Best of 3 : Il set finisce quando un giocatore vince 2 leg. In caso di "bella" si tira alla bull per determinare chi inizia.
- 9.3 LEG: è la più piccola unità di set e vale 2 punti.

10.0 SISTEMA PUNTI

9.1 Best Of 3

- MATCH: 3 punti match per la squadra che ottiene il maggior totale di LEG
1 punto match in caso di pareggio
- SET: 2 due punti per ogni leg vinto
- LEG 2 punti

9.2 Best Of 2

- MATCH: 3 punti match (80 punti totali, vince chi raggiunge almeno 42 punti)
1 punto match (in caso di pareggio, con un punteggio di 40 a 40)
- SET: 2 punti per ogni leg vinto
- LEG 2 punti

- 9.2 I punti leg servono per la classifica individuale del giocatore indipendentemente dalla classifica di squadra e per definire lo spareggio tra due o più squadre a pari punti match.
- 9.3 Chiusure del leg: il leg deve essere chiuso entro la fine del 15.mo giro.
Con la prima freccetta del 16.mo giro si tira alla bull per definire il vincitore, non si contano più i buchi ma quando le 2 freccette entrano entrambe nella bull, le 2 nella parte blu o le 2 nella parte rossa sono considerate pari quindi nulle, si ritirano le freccette invertendo i giocatori.
- 9.4 Bull's 16.mo giro, se al giocatore che tirando le 3 freccette non ne rimane neanche una nel bersaglio, perde il leg, poiché ha concluso il suo giro di tiri.

10.0 INIZIO MATCH, RITARDO E NUMERO DI GIOCATORI PRESENTI

- 10.1 La sera stessa del match gli apparecchi devono essere riservati per la partita di campionato.
- 10.2 Il riscaldamento deve essere effettuato prima delle ore 20.15, la squadra di casa è obbligata a lasciare a disposizione almeno un dart alla squadra ospite. Chi arriva dopo le ore 20.15 non ha il diritto di fare il riscaldamento e il match deve iniziare subito.

- 10.3 Tutte le gare devono iniziare entro le ore 20.15 - il ritardo massimo consentito è di 1/2 ora (20.45/21.00 su richiesta alla FDTM). È consigliabile avvisare il capitano della squadra avversaria se non si è sicuri di arrivare in tempo (il recapito telefonico di tutte le squadre verrà inviato assieme al calendario). Nel caso di un ritardo massimo, la FDTM può valutare se sussiste un caso di forza maggiore e se il match è da rifare.
Si rimanda comunque al buon senso delle squadre.
- 10.4 Se una squadra si presenta con 3 giocatori, essa può giocare l'incontro. In questo caso i punti del giocatore mancante vanno alla squadra avversaria, questo per permettere ai giocatori di non sconvolgere la loro classifica individuale, in questo caso il match non è considerato forfait.
Si perdono i punti dei 4 singoli, quindi la squadra avversaria partirà con un vantaggio di 16 punti.
Per quanto riguarda invece i doppi, sarà possibile farli giocare al giocatore che rimane da solo. Potranno essere giocati su un numero solo (il numero del "giocatore assente" rimarrà quindi a 501).
In caso di vittoria o pareggio del giocatore che gareggia da solo, il totale dei punti fatti andrà alla squadra (quindi 4 punti o 2 punti), mentre lo stesso giocatore prenderà la metà dei punti (quindi 2 punti o 1 punto - esattamente come se il suo compagno fosse stato presente).
I punti del giocatore assente vanno marcati nella casella senza nome.
- 10.5 Minimo 3 giocatori per convalidare il match, se un giocatore arriva dopo le ore 20.45 può entrare in gioco ma deve continuare dal punto in cui si trova la gara in quel momento e non può recuperare le partite perse. Il capitano della squadra avversaria ogni volta che si presenta il numero corrispondente al giocatore assente, è tenuto a chiamarlo ad alta voce e se non è presente si segnano 4 punti a 0, così di seguito fino alla fine o fino a quando arriva il ritardatario.
NB: il ritardatario non può fare il riscaldamento:
- 10.6 Se una squadra non si presenta è considerato forfait, essa ha perso l'incontro, in questo caso i punti per la squadra avversaria sono:
match: 3 - 0
punti leg totali: 56
punti leg giocatore singolo: non vengono marcati punti al singolo giocatore.
- 10.7 Una squadra che non si presenta per due volte (quindi che dà forfait per due volte) viene squalificata dal campionato.
- 10.8 Se una squadra viene eliminata o si ritira definitivamente, durante tutto il girone di andata, tutti i punti vengono azzerati, mentre se viene eliminata o ritirata durante tutto il girone di ritorno, vengono tenuti buoni solo i punti dell'andata.

11.0 CAPITANO

- 11.1 Ogni squadra deve eleggere il proprio capitano, il quale per avere le qualifiche deve rispettare l'articolo 2.1 del regolamento (8 leg giocati).
- 11.2 Il capitano eletto deve essere una persona responsabile, affidabile e saggia, il suo ruolo infatti è di primaria importanza nel riferire alla squadra le novità ricevute dalla FDTM e rispettivamente comunicare alla Federazione ogni cambiamento della squadra, deve quindi interessarsi personalmente su tutte le questioni riguardanti il campionato.
- 11.3 Il capitano deve sincerarsi che il foglio d'iscrizione al campionato sia pervenuto alla FDTM entro la data di scadenza dell'iscrizione, come pure deve assicurarsi che il calendario sia arrivato al Bar o sede del Club prima dell'inizio campionato.
La FDTM declina ogni responsabilità dovuta alla distribuzione della posta o trasmissione via fax.
- 11.4 Il capitano deve garantire l'ordine e la sportività dei singoli giocatori della propria squadra, come pure il comportamento del pubblico di casa, inoltre deve collaborare con il capitano della squadra avversaria per qualsiasi problema.

- 11.5 Il capitano deve assicurarsi che i propri giocatori siano tutti informati sulle date del calendario ed è responsabile di controllare tempestivamente le eventuali date in concomitanza con altre squadre dello stesso bar, in questo caso deve avvisare la FDTM dopo avere trovato una nuova data con il capitano della squadra avversaria.
- 11.6 Terminato il match il capitano della squadra vincente aggiorna l'applicazione Enjore entro 24 ore dalla fine del match.
- 11.7 La compilazione del foglio di gara viene effettuata dai due capitani prima dell'inizio match. Il capitano della squadra che gioca in casa compila per primo il foglio gara con i giocatori titolari, in seguito il foglio viene passato alla squadra ospite che procede a compilare la propria formazione. I giocatori di riserva possono essere inseriti, nel foglio gara, anche a partita iniziata. La riserva o le riserve possono entrare in qualsiasi momento e seguono il percorso dei giocatori usciti per il resto del match. Evidenziare in modo corretto il giocatore sostituito. È importante che alla fine del match i 2 capitani verifichino l'esattezza dei punti prima di firmare. Fatto la firma per l'approvazione del match, i dati nell'applicazione vanno inseriti entro 24 ore dalla data del match prevista dal calendario, in caso contrario l'incontro verrà considerato forfait per entrambe le squadre coinvolte, quindi è importante verificare che il risultato sia sempre aggiornato.
- 11.8 Il capitano deve assicurarsi con largo anticipo che ci siano sempre i fogli di gara.
- 11.9 Il capitano è l'unico responsabile degli errori nei fogli gara, anche durante le finali, in caso di errore avvisare tempestivamente la FDTM.

12.0 DATE DEGLI INCONTRI E RINVII

- 12.1 Le date fissate nel calendario sono vincolanti. Variazioni di data sono possibili solo di comune accordo tra le squadre interessate dove i capitani ne sono gli unici responsabili.
- 12.2 Al momento in cui viene deciso di spostare la partita è **obbligatorio** aggiornare in enjore lo stato della partita inserendo "rinvii". L'aggiornamento è di competenza del capitano della squadra che ha richiesto lo spostamento.
- 12.3 La nuova data va inserita in Enjore entro e non oltre le 48 successive alla data originaria della partita. Ad esempio se la data del match è il 5 settembre la nuova data va inserita entro il 7 settembre ore 20.15. In caso contrario scatta automaticamente il forfait per **entrambe le squadre**.
- 12.4 Se una squadra avvisa all'ultimo momento la sua indisponibilità (meno di 24 ore dal match) per qualsiasi motivo, scatta automaticamente il forfait. L'approvazione del forfait viene comunque decisa dalla FDTM.
- 12.3 Un forfait è punito con CHF 100.00 di multa a carico dei giocatori, di cui CHF 50.00 andranno al gerente del bar **della squadra ospitante** come indennizzo.
- 12.4 Una squadra che non si presenta per due volte (quindi che dà forfait per due volte) viene squalificata dal campionato → 2 forfait = CHF 200.00. Si valuterà, a discrezione della FDTM, un'ulteriore iscrizione dei giocatori che compongono la squadra deficitaria.
- 12.5 I due ultimi match previsti dal calendario non possono essere **posticipati**. Nel periodo a partire dalla data del penultimo match di qualifica non è possibile recuperare alcun altro match.
- 12.6 Eventuali turni di riposo, che ci sono in caso di numero dispari di squadre, contano come turni di campionato.

13.0 CONDIZIONI TECNICO SPORTIVE

- 13.1 Saranno utilizzate per le competizioni ufficiali sportive, apparecchi "Phantom o altro " Nell'esercizio pubblico non devono esserci alcun tipo di apparecchi non omologati dalla FDTM - pena la squalifica immediata della squadra.

- 13.2 Se un apparecchio indica costantemente dei punteggi errati, l'incontro dev'essere sospeso. L'incontro viene quindi ripetuto in data stabilita dai 2 capitani la sera stessa e comunicato alla FDTM.
- 13.3 I giocatori possono giocare con freccette di loro proprietà con punte di plastica e che non superino il peso totale di 20 grammi con una tolleranza del 5% dovuta alla produzione.
- 13.4 Il board dev'essere illuminato con una lampadina spot da 40 Watt e non più potente perché se ne surriscalda la matrice.
- 13.5 La linea start sul pavimento dev'essere lontana dal board di cm 237 - la diagonale a partire dal bull's alla linea start dev'essere di cm 293 - altezza del bull's al pavimento cm 172.
- 13.6 La linea start può essere calpestata ma non superata in nessun caso. È consentito piegarsi oltre la linea, è altresì consentito un lancio effettuato a partire dall'immaginario prolungamento laterale della linea.
- 13.7 La squadra di casa inizia per prima tutti i set.
- 13.8 Quando la freccetta scivola di mano: essa può essere ritirata anche se ha superato la linea start senza chiedere all'avversario (come da Regolamento CSS).
- 13.9 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchio. Solo in caso di chiusura la freccetta è valida anche se l'apparecchio non chiude automaticamente il leg, in questo caso la freccetta deve restare conficcata nel bersaglio per la verifica.
- 13.10 Prima del lancio il giocatore deve assicurarsi che l'apparecchio indichi il suo numero prestabilito. Se si sbaglia numero egli ha terminato la serie di tre lanci e l'avversario può continuare il suo leg schiacciando il tasto.
- 13.11 Nei locali adibiti alla partita in cui vi sono gli apparecchi, è assolutamente vietato fumare.

14.0 RISULTATI

- 14.1 Tutte le informazioni riguardanti risultati e classifiche vengono pubblicate sull'applicazione. Il capitano della squadra può scaricarli ed esporli nella propria sede.

15.0 ISCRIZIONI E CAUZIONI

- 15.1 L'iscrizione della squadra è valida solo a pagamento avvenuto nei termini previsti.
- 15.2 All'inizio di ogni campionato verrà richiesta una cauzione di CHF 200.00 per squadra, a copertura di eventuali forfait, valevole sia per il campionato che per le finali.
- 15.3 In caso di abbandono o squalifica della squadra, la cauzione è considerata persa, mentre nel caso di un forfait, la cifra restante verrà resa a fine campionato, o alle finali (in caso di qualifica della squadra).
- 15.4 La squadra che ha ottemperato a tutti gli impegni, si vedrà resa l'intera cauzione in occasione della finale a squadre.
Cauzioni non ritirate alle finali resteranno nelle casse FDTM

17.0 PREMI

- 17.1 I premi vengono consegnati ai rispettivi capitani al termine delle finali, premi non ritirati in quel momento rimangono di proprietà della FDTM.
- 17.2 Eliminatorie: i premi rimangono secondo la tabella a dipendenza del numero di squadre che compongono un gruppo.
- 17.3 I premi delle finali vengono suddivisi in tre parti uguali nelle tre Leghe A, B, C, proporzionalmente divisi dal 1° al 4° rango.

18.0 RICORSI

18.1 Ogni giocatore con licenza FDTM (tessera valida) ha il diritto di inoltrare un eventuale ricorso nel caso ritenesse di essere leso durante una competizione o contrario ad una decisione FDTM (in ambito di applicazione del regolamento). La richiesta deve essere inoltrata in forma scritta, firmata e pervenuta alla FDTM entro 24 ore dall'accaduto.

18.2 Per il campionato a squadre è unicamente il capitano ad avere tale diritto.

19.0 COMMISSIONE DISCIPLINARE

19.1 La Commissione Disciplinare viene composta, votata e/o confermata/riconfermata ad ogni Assemblea Generale Ordinaria.

Essa viene convocata dalla FDTM su richiesta del comitato o su richiesta di un capitano, tramite un ricorso (vedi art. 18).

Per l'intervento della Commissione Disciplinare verrà addebitata una tassa di CHF 50.00, trattenuta direttamente dalla cauzione, come rimborso spese ai commissari, alla squadra cui verrà riconosciuto il torto.

19.2 Tutti i membri sono obbligati a votare per la decisione finale indipendentemente dalla categoria o dalla Lega.

La decisione della commissione disciplinare è inappellabile.

La commissione disciplinare è stata integralmente riconfermata il 05.02.2022 data dell'ultima Assemblea Generale Ordinaria.

20.0 INFRAZIONI AL REGOLAMENTO

20.1 La sanzione prevista per coloro che infrangono il regolamento, unicamente nel caso di squadre che fanno giocare elementi di categoria non regolamentare, diventa: forfait per la squadra con relative applicazioni (multa e penalità punti) e se la stessa squadra è recidiva viene automaticamente eliminata.

20.2 Se un match viene deciso a tavolino da due squadre, esse compiono un atto grave e antisportivo creando un danno alla Federazione e a tutti i giocatori impegnati nel campionato, le stesse vengono immediatamente squalificate dal campionato.

ATTENZIONE:

~~Tutti i giocatori residenti in Ticino e Moesano, tesserati ed iscritti al campionato a squadre FDTM BAR vs BAR non possono partecipare ad altri Campionati, o competizioni di altre associazioni o simili in Ticino e Moesano (squadre, singoli e doppi ecc.).~~

~~Se denunciati con prove tangibili (foto, classifiche, ecc.) essi verranno immediatamente estromessi da tutti i tornei FDTM ufficiali, senza rimborso alcuno.~~

Inoltre nei Bar affiliati alla FDTM che partecipano al o ai campionati non possono esserci altri apparecchi non omologati dalla FDTM, in mancanza di queste osservanze la o le squadre vengono immediatamente squalificate dai tornei.

La FDTM si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento o di prendere eventuali decisioni in esso non contemplate.

Comunicati emessi in situazioni straordinarie o a seguito di ordinanze Federali / Cantonali, annullano e/o sostituiscono eventuali articoli correlati del regolamento vigente, fino a nuovo avviso.